

不想阅读规则吗？扫描QR码观看游戏规则
解说影片。



www.treecer.com

《达尔文之选：震古烁今》 规则说明

玩家人数：2-6 人，适合年龄：10岁或以上，游戏时间：60-120 分钟

数百万年来，牠们的步伐震撼着大地。牠们有的身躯庞大沉重并且披着厚厚的装甲，亦有的身型娇小但却身手敏捷得随时能置其他生物于死地。这些形形色色的恐龙们占据着食物链的顶端，打造了专属于他们的辉煌时代。时移世易，如今世界已经易主，这个新霸主物种以双腿移动，建立起巨大的领地，甚至改变了地球的自然景观。可是，在演化的过程中，每一个挑战也是机遇。找寻您的独特生态位，迎战环境改变，成为达尔文之选。

游戏配件

245 张动物卡

140张小动物卡(头、翅膀、双腿及尾巴)及
105张大动物卡(身体及四肢)

1 张「宠物」动物卡

通过人为事件卡「宠物」发挥作用



14张人为事件卡
三种不同卡背

16张人类领土

8 张生物群系卡
红树林、温带雨林、绿洲
和五个史前生物群系



4张特殊卡
适用于「儿童模式（7岁或以上）」



1 个国家公园板块
板块形式的人类领土



32 个垃圾板块



1个起始玩家标记物
全新主题设计



2 个箭头形板块
通过人为事件卡「农药」发挥作用



卡片及标记说明

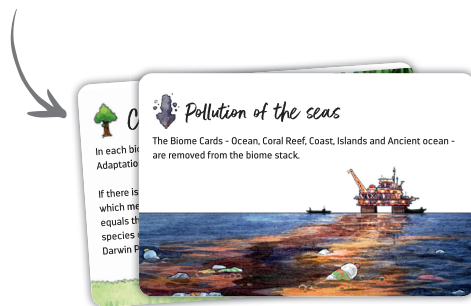
以下为大家解说此扩充版新增的两类卡片和相关标记：

人为事件卡



人为事件卡有3种不同的卡背，以区分它们的使用时机。总计有5张卡背为小房屋、5张卡背为公寓大楼及4张卡背为摩天大厦的人为事件卡。

带有树木符号的人为事件卡会提高一级自然指数，带有烟雾符号的会降低一级自然指数。



人类领土

人类领土将根据「自然指数」级别（由IV至I）堆成一叠放在与之关联的生物群系卡左侧。自然指数第IV级代表「最贴近自然」，第I级代表「最远离自然」。

在人类领土「农地」右侧的生物群系中禁止捕食其他物种。

垃圾获取条件 - 每个人类领土（国家公园除外）都有独特的垃圾获取条件，如果关联生物群系中的物种满足了该条件，牠便可将从库存中获取一个垃圾板块。

食物限制 - 人类领土不会改变关联生物群系的能力要求或适应力，但会限制其食物供应量。

生物群系

菊石 - 这些生物群系属于史前生物群系，并在「史诗模式」的第一纪元中必须使用，而这些生物群系卡亦可以如其他生物群系卡般在游戏中正常使用。



国家公园

国家公园和其他人类领土不同，仅有一个版本，并直接放置在生物群系卡上。此外，它不设食物限制。



物种限制 - 国家公园将能够在其关联生物群系中存活的物种数量限制为4种（背面为「最多3个物种」，在「双人对战模式」中使用）。

动物卡

名称后带有小十字架（+）的物种经已灭绝。



《达尔文之选：震古烁今》扩充版的所有动物卡都有经修改的身体部位连接点，以区分开扩充版与基本版。

游戏准备

以下将说明扩充版如何改动基本版游戏（3-6名玩家）、使用以及省略了哪些游戏内容。所有其他游戏版本（例如双人对战模式及儿童模式）的规则调整将在稍后的「游戏模式」中说明。以下内容亦适用于新的「史诗模式」。

游戏的初始设置与基本版大致相同，但有以下一些相关改动：

1

添加扩充版中的大动物卡和小动物卡到基本版的动物卡中，然后将所有动物卡洗混，并分成两叠放置在游戏区域中央。以同样手法处理8张新的生物群系卡。

注意：您亦可以在基本版中添加扩充版的生物群系卡和动物卡，然后直接进行基本版游戏，游戏机制维持不变。

2

在扩充版游戏中并不使用基本版的事件卡。取而代之，抽取3张不同卡背的人为事件卡，卡面向下放成一叠。卡背为小房屋的放在最上面，卡背为公寓大楼的放在中间，卡背为摩天大厦的放在最底。将其余的人为事件卡放回盒中。

注意：将动物卡「宠物」和两个箭头形板块留在盒中，直到因相应的人为事件卡发挥作用。

3

将垃圾板块放在食物板块和竞争板块附近。

4

放置生物群系卡后，为每张卡分配人类领土。如玩家人数为3或4名，保留一款国家公园以外的人类领土在盒中。将同款的人类领土每4张一叠（自然指数「IV」至「I」由高至低排列）放置在各自关联的生物群系卡左侧，国家公园则直接放置在其生物群系卡上。

5

将食物板块分配在每张生物群系卡上时，需考虑关联人类领土所设的食物限制。食物供应量高的生物群系（例如热带雨林），可能因此不再供应全数的食物量。

游戏玩法

扩充版游戏跟基本版一样进行4个纪元(回合)，每个纪元包含3个阶段(行动阶段、评估阶段和过渡阶段)。游戏玩法的主要变化源自两款新卡种 - 人类领土和人为事件卡。

食物限制

除国家公园外，所有人类领土都设有食物限制。不论生物群系本来的食物供应量是多少，人类领土都会将此降低到其食物限制水平。生物群系可以供应低于食物限制所示的食物供应量，但永远不会供应多于此限制的食物量。

食物供应量会于过渡阶段与基本版一样根据新的生物群系调整，并遵循关联人类领土所定的食物限制。

例子 - 食物限制

受人类领土「农业」影响，「热带雨林」的食物供应量被降低至4单位肉。由于植物数量未有超出食物限制水平，因此保持不变。



自然指数



与基本版一样，在过渡阶段只翻开一张新的人为事件卡。将抽出的人为事件卡卡面朝上放在事件卡牌堆上，并执行其效果。此外，所有人类领土（国家公园除外）的自然指数将根据卡上的符号提高或降低。带有树形符号的事件卡会提高自然指数，带有烟雾符号的事件卡会降低自然指数。

如果自然指数下降，将每个生物群系的最上层一张人类领土卡移到位于它左侧的弃牌堆。如果自然指数已跌至最低水平「I」，将不能再进一步降低。如果自然指数上升，则将相应的人类领土卡放回原位。

例子 - 自然指数变化

受人为事件卡「森林砍伐」影响，所有生物群系的自然指数从「IV」降低到「III」。所有人类领土的最上一张卡需移除至其左侧的弃牌堆。此次自然指数下降亦调低了食物限制水平。



垃圾

自然指数越低，生物群系的食物供应量就越低，而人类领土所提供的新食物 - 垃圾亦变得更重要。



与一般食物一样，垃圾板块的分配将持续进行，即在每位玩家的主要行动之后都因而调整(如有需要)。

物种必须满足生物群系的能力要求和关联人类领土的垃圾获取条件以获得垃圾板块，四种垃圾获取条件如下：



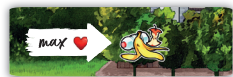
1. 农地：拥有2颗或以上红心的物种可获得1个垃圾板块。



2. 工厂：具有5点或以上竞争力标记的物种可获得1个垃圾板块。



3. 郊区：具有3点或以下竞争力标记的物种可获得1个垃圾板块。



4. 城市：只拥有1颗红心的物种可获得1个垃圾板块（没有红心的动物不会获得垃圾板块）。

一个物种最多可以获得一个垃圾板块，并用以取代一单位植物或肉。只拥有1颗红心的物种可以完全以垃圾为食。

每个人类领土提供的垃圾板块数量没有上限。当库存用完时，就不再分配垃圾板块。在此之前，只要物种符合该人类领土的垃圾获取条件，就必须拿取一个垃圾板块，亦即物种不能自行放弃获得垃圾板块。

与食物板块一样，垃圾板块也不会永久分配予一个物种。如果某个物种不再符合其生物群系的能力要求或人类领土的垃圾获取条件，牠将失去已获得的食物板块。

以垃圾为食的杂食动物和草食动物仍可被肉食动物捕食。

借着获取垃圾板块，只有一颗红心的草食动物也有机会在不提供任何植物的生物群系如极地荒原或寒漠中存活。



例子 - 垃圾

生物群系「热带雨林」中有三个物种，当中节胸蜈蚣海鹏的适应力最高（8点），由于牠同时还拥有两颗红心，满足了垃圾获取条件，因此可以获得一个垃圾板块和一单位植物。始祖象袋食蚁兽是该生物群系中适应力第二高的物种，但因为牠不符合垃圾获取条件，因此不能获得垃圾板块，只能以植物为食。长毛犀牛腔棘鱼不符合该生物群系的能力要求，因此暂时不能获得植物或垃圾板块。



国家公园

国家公园在每场游戏中都会使用，需特别留意。

国家公园不会限制其生物群系的食物供应量。但是，它限制了在每纪元结束时可以在该生物群系中存活的物种数量。当玩家人数为3至6名，最高物种数量为4，当只有2名玩家时则为3。

此物种数量限制可视为补强原有的生物群系能力要求，不属于适应力最高的首4(或3)个物种将不会获得食物板块。在「检查能力要求」步骤时，超出限制数量的物种将灭绝并被移走。只有在两个物种完全打成平手（第四和第五名拥有完全相同的适应力、竞争力和红心数量）的罕见情况下，才会有多于4（或3）个物种能在国家公园中存活。



游戏结束

游戏在四个纪元后结束，拥有最多达尔文点数的玩家获胜。如果有平局，则有多位赢家。

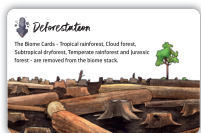
人为事件卡



第一次过渡阶段



气候变化 - 人造温室气体在大气层中累积，阻碍了温暖的阳光在地球表面反射后返回太空。所有人类领土的自然指数降低一级。以下的生物群系卡 - 极地荒原、寒漠、冻原、针叶林和冰河时期不会在游戏中使用，将它们从生物群系卡牌堆中移除，然后将余下的生物群系卡牌放回卡牌堆待用。如果受影响的生物群系已在台面上，则在下一次生物群系替换时将它们移除。如果需取代的生物群系超出生物群系替换的数量，则生物群系替换数量顺应增加。



森林砍伐 - 电锯声充斥树梢，人类需要土地和资源，自然必须让位。所有人类领土的自然指数降低一级。以下的生物群系卡 - 热带雨林、云雾森林、亚热带干旱林、温带雨林和侏罗纪森林不会在游戏中使用，将它们从生物群系卡牌堆中移除（与「气候变化」相同操作）。



水源枯竭 - 工业和农业需要大量水源和土地，大自然被榨干了。所有人类领土的自然指数降低一级。以下的生物群系卡 - 湿地、沼泽、绿洲、红树林和石炭纪煤炭沼泽不会在游戏中使用，将它们从生物群系卡牌堆中移除（与「气候变化」相同操作）。



农药 - 为了追求更高的产量，人类甚至不惜使用毒药。土壤不断遭受破坏，污染物更借着水和空气散播。所有人类领土的自然指数降低一级。在一个纪元内，人类领土「农地」和「工厂」的垃圾获取条件门坎将提升一级，将箭头形板块放置在这两个人类领土上以作标示。如果人类领土「农地」或「工厂」其中之一并不在台面上，此事件卡仍会生效。如果两个人类领土都不在台面上，则重新抽取一张卡背相同的事件卡。

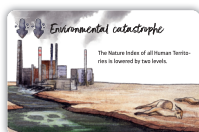


海洋污染 - 大海中不再只有水和鱼，还充斥着油污、塑料垃圾和化学杂质。所有人类领土的自然指数降低一级。以下的生物群系卡 - 海洋、珊瑚礁、海岸、岛屿和远古海洋不会在游戏中使用，将它们从生物群系卡牌堆中移除（与「气候变化」相同操作）。





第二次过渡阶段



生态灾难 - 破坏环境者终将自食其果。地球已无力反抗，人类征服了大自然，但代价惨重。所有人类领土的自然指数降低两级。



人为障碍 - 街道、篱笆和电线横越大自然，成为迁徙物种的致命障碍。汽车和货车喷出废气，污染了空气。所有人类领土的自然指数降低一级。在下一纪元迁移的物种都要花费1点达尔文点数。



非法野生物种贸易 - 很多人不满足于观赏美丽的事物，他们还必须占有牠。所有人类领土的自然指数降低一级。所有由两张动物卡组成的物种立即灭绝，但是这些物种的达尔文点数并不会丢失，而是由玩家自由分配给他们仍然存活的物种。在此事件卡生效后不再剩下任何物种的玩家，可以保留释出的达尔文点数。



胃中塑料 - 在饥饿驱使下，动物开始以垃圾充饥。不幸地，塑料会影响牠们的消化系统。所有人类领土的自然指数降低一级。所有仅以垃圾为食的物种立即灭绝，但是这些物种的达尔文点数并不会丢失，而是由玩家自由分配给他们仍然存活的物种。在此事件卡生效后不再剩下任何物种的玩家，可以保留释出的达尔文点数。



战争 - 人类并不是一个和睦的物种，他们对未来的看法分歧常常引致纷争。如果争端升级，甚至会引发战争。所有人类领土的自然指数降低一级。移除人类领土「城市」（包括所有关联的垃圾板块）。关联的生物群系享有一次机会不受生物群系替换影响，然后将被视为与其他生物群系一样。如果人类领土「城市」不在台面上，则重新抽取一张卡背相同的事件卡。





第三次过渡阶段



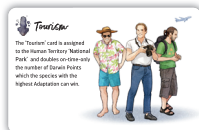
保育计划 - 人类意识到生物多样性的
重要性，必须加以保护，并拯救生存受
到严重威胁或濒临灭绝的物种。所有人类
领土的自然指数提高一级。在每个生物
群系中，适应力最低的物种立即获得
2点达尔文点数。如果有平局，可有多于一个物种获得2点达尔文点数。如果在一个生物群系中仅有一个物种，即其同时
具有最高和最低的适应力，则该物种不会获得任何达尔文点
数。



部被清除。



宠物 - 饲养宠物可以加强人与自然的
联系，但是牠们亦可以对气候和生物
多样性带来坏影响。所有人类领土的自然
指数保持不变。将动物卡「宠物」放
置于与人类领土「郊区」关联的生物群
系。「宠物」会像一般杂食动物一样获得食物（但不会获得
垃圾），如果牠拥有最高的适应力，更可在该生物群系中胜
出。「宠物」不须满足生物群系的能力要求，牠不能被捕
食，亦不会饿死，因此不会灭绝。如果人类领土「郊区」不
在台面上，则重新抽取一张卡背相同的事件卡。



旅游 - 人类自古以来一直在迁移，现
在甚至使用了巨型飞行机械，气候亦因
而受到影响。所有人类领土的自然指数
降低一级。将人为事件卡「旅游」分配
到与「国家公园」关联的生物群系（并
置于其上方或旁边）。此卡会在这最后一个纪元内，将具有
最高适应力的物种可获得的达尔文点数增加一倍。如果有平
局，可有多于一个物种获得此额外奖励。



其他游戏模式

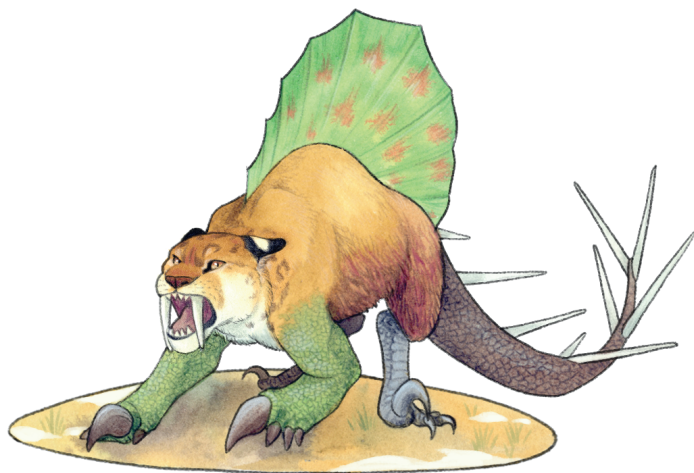
接下来我们将讲解基本版的其他游戏模式在加入扩充版时应如何调整（需先了解基本版和扩充版的基础游戏规则）。此外，我们亦引入了一个全新的「史诗模式」。

初学者模式

初学者模式没有因扩充版而改变。初学者模式是为初学者而设，以向他们介绍基本版游戏。一旦玩家掌握了基本版游戏，就可以轻松过渡到扩充版。

2对2分组对抗模式

扩充版游戏可以不经任何调整地在2对2分组对抗模式中进行。



双人对战模式

使用扩充版时，基本版游戏的双人对战模式会稍作调整。

添加以下的生物群系卡 - 红树林、绿洲和温带雨林，以组合出有16张生物群系卡的卡牌堆。此外，因生物群系替换而移除的生物群系卡将不会回到生物群系卡牌堆中，亦即会另设弃牌堆。



由于所有人为事件卡都可以在双人对战模式中使用，因此不必剔走任何事件卡。一些事件卡指明须移除某些生物群系卡，在此情况下，只有属于双人对战模式中使用的16张生物群系卡可以被移除。

除此之外，扩充版在此模式下与在有3-6名玩家的情况下玩法大致相同，唯一的主要分别在于使用3个而非4个人类领土（当中包括「最多3个物种」一侧向上的国家公园及两个其他人类领土）。

儿童模式（7岁或以上）：

此扩充版可以在儿童模式中使用。使用扩充版时的游戏基本结构和过程与基本版规则手册中所述的相同，以下简述所有必需的改动：

准备游戏时，比照「双人对战模式」，组合出有16张生物群系卡的卡牌堆。此外，将扩充版与基本版的动物卡混合洗牌。

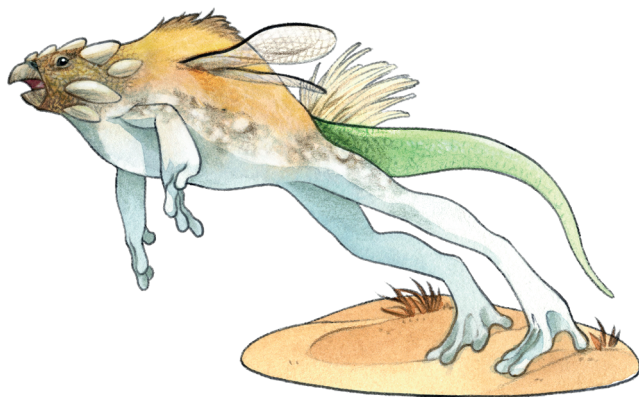
需要使用到扩充版的四张特殊卡和垃圾板块。

在三张生物群系卡的左半边上都放置一张特殊卡。特殊卡的正面和背面显示了所有种类的人类领土。您可以自由选择要使用哪张特殊卡及将哪张将保留在盒中。代表第四个生物群系的竞争板块不会配置特殊卡。



纪元的推进与基本版完全相同，除了一个主要改变。在纪元结束时，所有符合关联特殊卡垃圾获取条件的物种都可获得1个垃圾板块，亦即在每个纪元结束时，每位玩家不仅会获得其物种的达尔文点数，还会获得垃圾板块。在游戏结束时，垃圾板块将被计为负分的达尔文点数，即每获得一个垃圾板块将被扣除一点达尔文点数。达尔文点数最高的玩家将赢得比赛。

注意：您亦可以在竞争板块旁边放置一张特殊卡以增加游戏难度，我们建议使用「农地」或「城市」卡。



史诗模式：

此模式适合渴望尝试新挑战的真正《达尔文之选》粉丝。游戏包括六个纪元，仅建议供3至4名玩家进行。

游戏准备参照基本版并须进行一些调整：

1 放置5张史前生物群系卡的其中4张，史前生物群系卡标记有菊石符号。将第五张未使用的史前生物群系卡从游戏中移除。

2 在开始时就将4张人类领土卡放置在每个生物群系的左侧，其中之一为国家公园，因未会发挥效用而将其亦置于生物群系的旁边(而非上面)。

3 在扩充版动物卡中挑出灭绝/史前物种(标记有小十字架)。将这些动物卡(包括大动物卡和小动物卡)洗混，并分成两叠放置在游戏区域中央。其余的非史前动物卡留在盒中。

4 此模式同时使用基本版和扩充版的事件卡。可是，不会使用以下的基本版事件卡：入侵者、肉类繁盛、植物繁盛、陨石来袭、火山爆发和最佳环境。事件卡牌堆由5张随机抽取的卡组成，将2张基本版事件卡放在最上面，下面依次是卡背为小房屋、公寓大楼及摩天大厦的人为事件卡各1张。

5 不论玩家人数多少，交易区(在每个纪元开始时都会更新)都会包含7张动物卡(4张小动物卡和3张大动物卡)。

6 在此模式中，每位玩家只抽取8张起始手牌。

设置好后，便可开始六个纪元的《达尔文之选》游戏(生物群系替换方式为2/3/3/3/3)，但有一个限制：每位玩家在每个纪元中只可执行四个主要行动。因此，在每个纪元之后，每位玩家最多只可有4个玩家标记物翻至打勾面。

在第一纪元之后，将整叠只包含灭绝/史前物种的动物卡牌堆替换为留在盒中的其余动物卡。此外，在第一纪元之后，玩家须丢弃手中剩余的所有动物卡。因此，在第二纪元开始时，所有玩家都重新抽取8张新手牌。

在第二纪元之后，人类领土将启用，将其放置在关联生物群系的左侧，国家公园则置于关联生物群系上面。

在六个纪元之后，计算每位玩家获得的达尔文点数。此外，每张拥有最少一点红心并从游戏开始至结束都在台面上的史前动物卡，可为玩家带来额外10点达尔文点数。达尔文点数最高的玩家将赢得比赛。



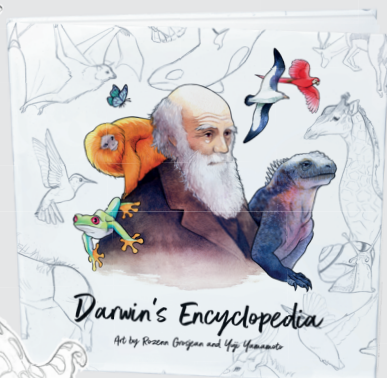
感谢你！

《达尔文之选：震古烁今》在Kickstarter上得到1,808位支持者的赞助，我们非常感激每一位支持者对我们以及团队愿景的信任。现在在您手中的《达尔文之选：震古烁今》不单是我们团队努力的心血结晶，更是这1,808位朋友鼎力支持



www.treecer.com

左面的QR码将直接带您到载有我们所有支持者的名单。务请前往看看，因为1,808人真的是一个不简单的人数。



想了解更多地了解《达尔文之选》中的物种吗？《达尔文百科全书》正适合您。这本150多页的百科全书涵盖了基本版及扩充版中超过300个物种的有趣数据，书中所有精美的插画由Rozenn Grosjean和Yuji Yamamoto绘制。

《达尔文百科全书》可于我们的网站选购：
www.treecer.com（全球配送）



Treeceratops



游戏作者
Marc Dür
Samuel Luterbacher
Elio Reinschmidt

游戏发行
Treeceratops
info@treecer.com
www.treecer.com

规则说明书
Marc Dür
Samuel Luterbacher

平面设计
Treeceratops
www.treecer.com

插图
Rozenn Grosjean
rozenn-illustration.jimdo.com
Yuji Yamamoto
<http://yuji-yamamoto.com/>

中文翻译
Dr. Tsz-Yan NG 吴芷欣博士
ngtszyan2011@gmail.com



不要错过我们的最新消息！如果您想参与我们未来的Kickstarter活动，请关注我们的社交媒体或在www.treecer.com订阅我们的定期通讯。



@Treecer



@Treecer_atops



@Treecer_atops



规则摘要

每位玩家获得10张手牌。游戏以逆时针进行，总共进行4个纪元(回合)，每个纪元由3个阶段组成。

I. 行动阶段

主要行动（每轮一次；每个纪元中每个物种一次）

- **创造** - 放置一只至少有头和身体的物种。所有动物卡上的物种名称必须水平对齐。
- **突变** - 增加、移除或替换动物卡。双重突变最多花费3点达尔文点数。
- **迁移** - 将物种移动到任何其他生物群系。

在一个主要行动之后，物种必须能获得足够的食物并满足其生物群系的能力要求。

额外行动

- **抽牌** - 只保留1张手牌并重抽其余手牌一次。只能在每个纪元开始时执行。
- **交易** - 所有尚未结束行动的玩家可以在自己的轮次中和交易区交换一张手牌。

II. 评估阶段

1. **检查能力要求** - 所有不符合其生物群系或人类领土「国家公园」能力要求的物种都将灭绝。玩家可从每只灭绝的物种获得最多1点达尔文点数。
2. **食物评估** - 评估哪些物种可以吃到食物，哪些挨饿，哪些被吃掉。
3. **生存** - 在每个纪元中，所有存活的物种都会获得1点达尔文点数。
4. **适应力** - 在每个生物群系中适应力最强的物种可获得2至3点达尔文点数。
5. **竞争力** - 在每个纪元中，所有生物群系当中最具竞争力的3个物种分别获得3点、2点及1点达尔文点数。

III. 过渡阶段

1. **事件卡** - 抽取并触发一张人为事件卡，并相应地调整所有人类领土的自然指数。
2. **生物群系替换** - 3至4名玩家（2/3/3）或5至6名玩家（3/4/4）。
3. **重新分配食物** - 食物供应量将根据新生物群系的能力要求和食物限制调整，并按照物种的适应力分配。
4. **玩家标记物** - 所有玩家标记物都翻到没有打勾的一面。
5. **更新交易区** - 以新的动物卡取代交易区内的动物卡。
6. **补充手牌** - 所有玩家补充手牌至10张。
7. **新的起始玩家** - 以逆时针顺序更换起始玩家。

游戏结束

在第四纪元，亦即最后一个纪元的评估阶段完结后，游戏结束。拥有最多达尔文点数的玩家胜出比赛。如有平局，则由多位玩家共享胜利。

